ドラゴン創世紀

パッケージに含まれるもの（必ずご確認ください）

- ●フロッピーディスク5枚
- ●プレイ用ディスク1(生ディスク)
- ●マウスパッド
- ●金属プレート
- ●マニュアル（この冊子）
- ●ユーザー登録葉書

もしも、以上のもののうち、一つでも足りない場合は至急バショウ・ハウスまで、ご連絡ください。

MANUAL

CONTENTS

第2章 プレイングマニュアル

第3章 ドラゴン創世紀の周辺

謝辞

この度は私の作品『ドラゴン創世紀』をお買い上げいただき誠にありがとうございます。

この物語の舞台は１５世紀に栄えたという一般の説（定説）のインカ文明より古く、具体的には、紀元前１５世紀頃になります。ちょうどノアの大洪水があったとされる時期です。プレ・インカ文明の存在自体はほとんどが仮説でしかなく、あまり世間には知られていません。

RPGといえば、中世ヨーロッパ風なファンタジーランドが舞台になることが多いのですが、それを古代インカにしたのは、第一に私のフォルクローレ（アンデスの民族音楽）好きがあります。さらには、アンデスには、人間が創ったとは思えないほどの巨石文明やマチュ・ピチュ等の謎に包まれた遺跡の存在があったということを以前から聞きかじっていたのも要因です。

しかしこれだけで舞台が決まったわけではありませんでした。最初は、素直に１５世紀前後のインカ文明を舞台にしようと資料集めにとりかかったのですが、もっと興味深い素材がごろごろと出てきたのです。それが、プレ・インカ文明の仮説等です。巨大な地下帝国やピラミッド、石や鉱石の優れた加工技術や、既に空を飛ぶ技術もあったのでは？　等々です。インカのみならずマヤやアステカにまで影響を及ぼしたのではないかというそれらの仮説や、独自のアイディアを織り混ぜてできあがったのがドラゴン族の年代記ともいうべき年表でした。そして、今回の舞台となったのが3500年前、地球規模の大異変が起きたとされるガイ・ペンドラゴンの代というわけです。

今回はゲーム中に一番長く目にする部分の視覚にこだわってデザインしました。つまり、移動や戦闘の場面での臨場感を大切にしたいと思ったのです。操作感を向上させるためにシンプルにできるところは思い切ってシンプルにした部分もあります。今後も、みなさんと一緒にゲームを作っていきたいと思っています。どうか、いろんな声をお寄せください。

ともあれ、ガイ・ペンドラゴンの冒険の旅、思う存分に味わっていただければこれ以上の幸せはありません。

8/5/1992　株式会社蟹プロダクション　竹谷直志

プロテクトについて

このパッケージに含まれているディスクには一切プロテクトはかけられていません。これによって、ハードディスクへのインストールをより安全に行える、フロッピーディスクユーザーも、すべてのディスクのバックアップをとれば、ディスクのクラッシュなどの不安なしにプレイを続けられるなどのメリットが得られます。

もちろん、これはソフトハウスにとって大きな冒険です。コピーユーザーが増えてしまっては、ソフトハウスは潰れてしまうからです。しかし、その危険をあえて冒してもそうするべきだと考えたわけです。プロテクトのかかったディスクはそうでないディスクと比較して不安定なのはいうまでもありませんし、ハードディスクにインストールするときも、他のファイルと区別して扱わなくてはならないなどのデメリットが多いのです。もし、ディスクがこわれても、ハードディスクのクラッシュがあってもマスターディスクですぐに復旧できる、というユーザーのメリットを優先させたのです。

私は、日本中のソフトがノープロテクトになる日を待ち望んでいます。ソフトは買うもので、人から借りてコピーするものではない、という認識が高まれば、プロテクトなどにお金や手間をかける必要もなくなるはずです。さらに現状ではプロテクトがかかっていてもコピーはとられるわけで、それもなくなればソフトの売り上げも伸び、より中身の濃いソフトがより安価に手に入るというすべての人に最良の結果が得られるのです。私は、このソフトがその先駆けになることを祈っています。

みなさんはお金を出されて、このソフトを手にいれたわけです。だから、みなさんにコピーユーザーの害を説くのは意味がありません。でも、みなさんにお願いがあります。このソフトを他人に貸さないでください。個人的な話で恐縮ですが、私なども仕事柄いろんなソフトを購入します。なかには十数万円もするビジネスソフトなども含まれています。それらを貸してくれ、と頼まれることも度々あります。それに対しては、お願いだから買ってくれといって断ることにしています。貸してくれと頼む人達は私の友人やお世話になっている人々ですから、便宜を計るという意味で、貸してあげたいと思わぬではありません。逆に貸さなければ意地悪をしているというような感情を持たれることもままあります。しかし、これはけじめの問題なのです。

しかも悪いことに、コピーして使おうと思う人は違う人にもコピーをしてあげる可能性が高いのです。私は、すべての製品はお金を出して買うことによって、その作り手を支持してさらに良いものを作る機会を与える一種の応援のようなものだと思っています。パトロネージュという言葉を御存知でしょうか。ルネサンスの芸術家達を保護・育成した時の権力者メディチ家のようなものと考えて結構です。昔はそういう大富豪が文化を護り、育てていました。現代の権力者は一般大衆です。みなさんこそが現代の文化を護り育てるパトロンなのだ、というのが私の持論です。みなさんはこのソフトを購入してわれわれの活動を支持してくれたわけです。われわれはその支持に応えるべく最善を尽くそうと思っております。みなさんもその支持を、他人に貸さない、という行動で一貫させてください。

有限会社バショウ・ハウス　加藤久人

マニュアルの読み方

「第1章スタートアップマニュアル」では、『ドラゴン創世紀』の「保存用ディスク1」とMS-DOSのシステムディスクを使用して「プレイ用ディスク1」を作成する方法を紹介しています（ハードディスクユーザーを除く）。FDD2台でプレイされる方はこの後の「1）2台のフロッピーディスクドライブでプレイする場合」を、98NOTEなどの1ドライブの機種を使用される方は9ページの「2）1台のフロッピーディスクドライブとRAMドライブでプレイする場合」を、ハードディスクを使用される方は13ページの「3）ハードディスクを使用する場合」をお読みください。

「第2章プレイングマニュアル」では、プレイの方法などを紹介しています。ここを読んでいただければ、通常に『ドラゴン創世紀』をプレイする上では充分だと思います。

「第3章ドラゴン創世紀の周辺」ではキャラクタ、地理、アイテムなどについてページがさかれています。ゲームを始める前にざっと目を通しておいてください。

なお、ゲーム購入後はじめてプレイする場合はオープニングビジュアルを最後までご覧いただきますが、2回目からはリターンキーを押すことでオープニングビジュアルをスキップすることが可能になります。

第1章 スタートアップマニュアル

1)2台のフロッピーディスクドライブでプレイする場合

デスクトップ型のPC-9801で、ハードディスクを使用しない場合の準備の仕方を紹介します。手順としてはMS-DOSのシステムディスクを使用して「プレイ用ディスク1」のフォーマットとシステム転送を同時にした後で、「保存用ディスク1」の内容を「プレイ用ディスク1」にコピーします。デスクトップ型でもPC-9801URなどの1ドライブの機種やノート型の準備の仕方は、9ページをご覧ください。
なお以下の作業をする際、あるいはプレイ中には「プレイ用ディスク1」のライトプロテクトノッチは必ず書き込み可能の位置（穴がふさがっている）にしておいてください。

MS-DOSのシステムディスクをAドライブに入れ、リセットを押しMS-DOSを立ち上げます。MS-DOS 5.0を使用している場合は、ドスシェル画面から［GRAPH］キーと［F4］キーを同時に押して、抜け出してください。
　コマンドプロンプト、

A>

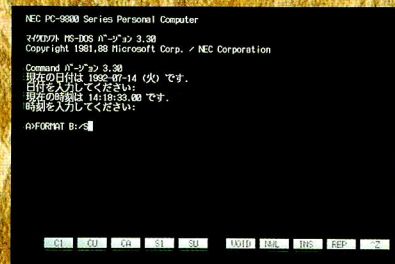
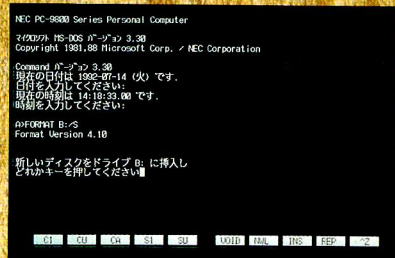
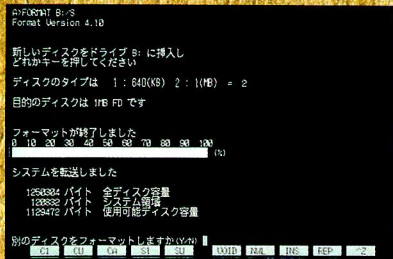
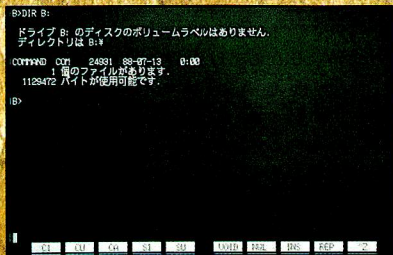
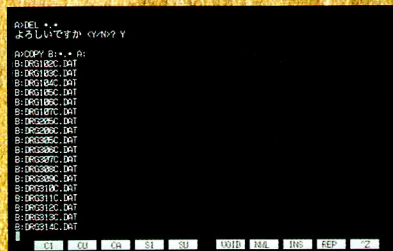
の状態で、

A>FORMAT＿B：／S

と打ち込んで、リターンを押してください。「＿」はスペース、最後の「／S」はシステムを転送するという意味です。打ち込み間違いのないようにしてください。

Format Version ＊．＊＊

新しいディスクをドライブB：に挿入し
どれかキーを押してください

という表示が出ますので、Bドライブに「プレイ用ディスク1」を挿入し、どれかのキーを押

▲フロッピーディスクドライブ2台の場合

▲Bドライブに「プレイ用ディスク1」を挿入します

▲ フォーマットとシステム転送が終了しました。
Nを入力します

▲ COMMAND.COMが転送されていることを確認します

▲ COPYコマンドを実行中

します。すると続いて、

ディスクのタイプは
1：2DD(640KB)　2：2HD(1MB)　=

と聞いてきますので、

ディスクのタイプは
1：2DD(640KB)　2：2HD(1MB)　=2

と入力し、リターンを押します。すると、

目的のディスクは1MB　FDです

という表示が出た後、フォーマットが行われます。

システムを転送しました

1250304バイト　全ディスク容量
154624バイト　システム領域
1095680バイト　使用可能ディスク容量

別のディスクをフォーマットしますか(Y/N)

と聞いてきますので、Nを入力します。確実にシステムが転送されたかどうかを確認するためにコマンドプロンプトから、

A>B：DIR

と打ち込み、リターンを押してください。

COMMAND.COM 48416 31-11-18 0:00.
1個　48416バイトのファイルがあります.
1095680バイトが使用可能です.

というような表示が出ればOKです。なお、細かい数字はMS-DOSのバージョンによって異なります。ここでは、COMMAND.COMというファイルが「プレイ用ディスク１」にコピーされていることが重要なのです。

次に、ドライブAに「保存用ディスク１」を挿入してください。ここで、

A>COPY＿A：＊．＊＿B：

と入力し、リターンを押してください。
ファイル名が次々に表示された後、

××個のファイルをコピーしました

という表示が出るはずです。これで「プレイ用ディスク1」の作成が終了しました。「プレイ用ディスク1」をドライブAにディスク2をドライブBに挿入して、リセットをかけてください。以後、メッセージに従ってディスク3からディスク5を使用して下さい。

2)1台のフロッピーディスクドライブとRAMドライブでプレイする場合

PC-9801URなどの１ドライブの機種やPC-9801N/NS/NC/NLなどのノート型の準備の仕方を紹介します。

ここではまず、RAMドライブにMS-DOSのシステムディスクをコピーし、「プレイ用ディスク1」にフォーマットとシステムの転送を同時に行い、さらに「保存用ディスク1」を内容をすべて「プレイ用ディスク1」にコピーします。なお、PC-9801N/NS/NLなどのモノクロの機種では、各機種のマニュアルに従って、画面を反転状態（黒地に白の表示）に設定してください。

まず、ヘルプキーを押しながら、リセットして98NOTEメニューを呼び出します。機種によって若干の差がありますが、右中段の写真のような画面になります。

ここで、RAMドライブを使用できるように設定します。

98NOTEメニューから

1.モード設定

を選択し、

1.RAMドライブ用メモリの使用［RAMドライブ／増設メモリ／使用しない］

の「RAMドライブ」の部分が反転するようにします。

さらに、

4.第一ドライブの指定［FD/RAMドライブ］

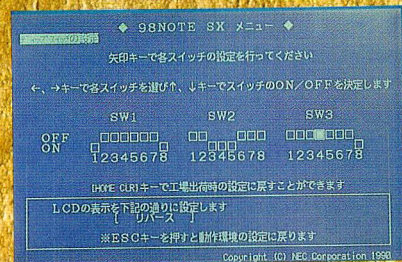
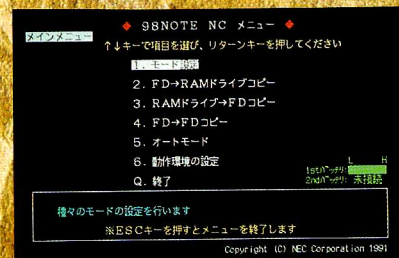
の項目はRAMが反転するようにしてください。

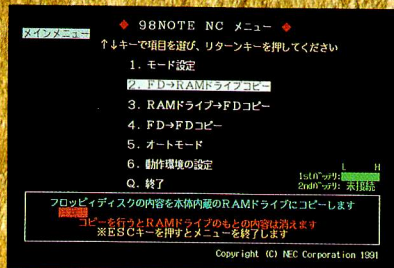
次に、RAMドライブにシステムを転送します。同じ98NOTEメニューから、

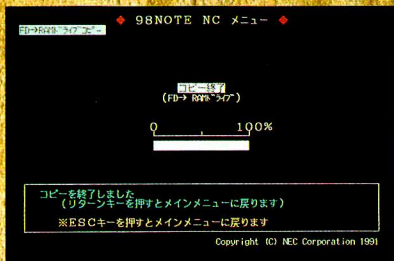
2.FD→RAMドライブコピー

を選んでください。

フロッピーディスクを挿入してください

準備ができたらリターンキーを押してください

▲モノクロ液晶の機種では、ディップスイッチの設定でリバースモードに

▲98NOTE NCの98メニュー

▲RAMドライブを第一ドライブに設定してください

▲MS-DOSのシステムディスクの内容を、RAMドライブにコピー

▲MS-DOSのシステムディスクが入っていることを確認してください

▲コピー中です

という表示が出ます。フロッピーディスクドライブに、MS-DOSのシステムディスクを挿入し、リターンを押します。フロッピーディスクドライブからMS-DOSのシステムや外部コマンドがRAMドライブに転送されました。

これで98NOTEメニューを終了させると、RAMドライブがAドライブ、フロッピーディスクドライブがBドライブになって、システムが立ち上がります。

□次にプレイ用ディスクのフォーマットとシステムの転送を行います。

MS-DOS 5.0を使用している場合は、ドスシェル画面から［GRAPH］キーと［F4］キーを同時に押して、抜け出してください。
コマンドプロンプト、

A>

の状態で、

A>FORMAT＿B：／S

と打ち込んで、リターンを押してください。「＿」はスペース、最後の「／S」はシステムを転送するという意味です。打ち込み間違いのないようにしてください。

Format Version ＊．＊＊

新しいディスクをドライブB:に挿入し
どれかキーを押してください

という表示が出ますので、Bドライブに「プレイ用ディスク1」を挿入し、どれかのキーを押します。すると続いて、

ディスクのタイプは
1：2DD(640KB) 2：2HD(1MB) ＝

と聞いてきますので、

ディスクのタイプは
1：2DD(640KB) 2：2HD(1MB) ＝2

と入力し、リターンを押します。すると、

目的のディスクは1MB FDです

という表示が出た後、フォーマットが行われます。

システムを転送しました

1250304バイト　全ディスク容量
154624バイト　システム領域
1095680バイト　使用可能ディスク容量

別のディスクをフォーマットしますか(Y/N)

と聞いてきますので、Nを入力します。確実にシステムが転送されたかどうかを確認するためにコマンドプロンプトから、

A＞B：DIR

と打ち込み、リターンを押してください。

COMMAND COM 48416 31-11-18 0:00.
1個 48416バイトのファイルがあります.
1095680バイトが使用可能です.

というような表示が出ればOKです。なお、細かい数字はMS-DOSのバージョンによって異なります。ここでは、COMMAND.COMというファイルが「プレイ用ディスク１」にコピーされていることが重要なのです。
次に、RAMドライブの内容を全て消し、その代わりに「保存用ディスク1」の内容をRAMドライブにコピーし、それをさらに「プレイ用ディスク1」にコピーします。

コマンドプロンプト、

A＞

の状態で、

A＞DEL＿＊．＊

と打ち込み、リターンを押してください。

よろしいですか＜Y／N＞

と聞いてくるので、Yと答えます。

次に、「保存用ディスク１」をフロッピーディスクドライブに挿入し、

A＞COPY＿B：＊．＊＿A：

と打ち込み、リターンを押します。これで、「保存用ディスク1」の内容がすべてRAMドライブにコピーされたことになります。これをそのまま、「プレイ用ディスク1」にコピーします。フロッピーディスクドライブに「プレイ用ディスク1」を挿入し、

A＞COPY＿A：＊．＊＿B：

と打ち込んでリターンを押します。これで、「プレイ用ディスク1」が完成しました。

プレイをするときは、「プレイ用ディスク1」をフロッピーディスクドライブに挿入し、ヘルプキーを押しながらリセットし、98NOTEメニューを呼び出して、

2.FD→RAMドライブコピー

を選び、ディスク1をRAMドライブにコピーし、ゲームを立ち上げ、フロッピーディスクドライブには、ディスク2から5までを挿入するようにします。また、ゲームを終了した後は必ず、98NOTEメニューから、

3.RAMドライブ→FDコピー

を選択してRAMドライブの内容をプレイ用ディスク1にコピーしてください。これはゲームのセーブデータ（GAME000.DAT～GAME004.DAT）をフロッピーディスクに保存するためです。MS-DOSの知識がある人ならゲームのセーブデータ（GAME00＊.DAT）だけをコピーしても結構です。この場合は、ゲーム終了後、フロッピーディスクドライブに「プレイ用ディスク1」を挿入し、

A>COPY␣A：GAME＊.DAT␣B：

とすればOKです。

なお、『ドラゴン創世紀』はPC-9801NCなどのレジューム機能に対応していますが、外部にFM音源を接続した場合はその限りではありません。必ず、プレイを終了してから電源をお切りください。

3)ハードディスクを使用する場合

お手持ちのハードディスクに『ドラゴン創世紀』をインストール（組み込む）する方法を紹介します。ハードディスクを使用する場合は、プレイ用ディスク1は使用しません。「保存用ディスク1」とディスク2からディスク5までの5枚のディスクを使用します。

ここではすでにMS-DOSがハードディスクに組み込まれていて、MS-DOSとハードディスクの扱いに関して充分な知識と経験を持っていることを前提に話を進めます。なお、ハードディスクには複数のファイルを一つのディスクに同居させるため、あやまった使い方をすると、ほかのプログラムを消去させたり、最悪の場合にはデータを破壊するという事態も考えられます。また、それまで正常に動作していたソフトの動作に支障が起こることも考えられます。もし、以上の障害が発生しても弊社ではその責任は負えません。あらかじめご了承の上、以下の作業を行ってください。

ハードディスクのルートディレクトリ（つまり、COMMMAND.COMが存在する階層）から、

A>MD__DRAGON

でリターンを押し、

A>CD__DRAGON

とします。もし、

ディレクトリの指定が違います

というメッセージが出たら、ディレクトリを作るときに失敗して違う名前にしたのかもしれません。「DRAGON」のつもりで「DORAGON」としてしまったとか。それでも構わないのですが、あなたがつけたディレクトリ名をしっかり覚えておく必要があります。

さらに、『ドラゴン創世紀』に含まれている、「保存用ディスク1」からディスク5までの全てのディスクを、このディレクトリにコピーします。「プレイ用ディスク１」はフロッピーディスクドライブでプレイするための生ディスクです。ハードディスクを使用する場合は必要ありません。

ハードディスクがA、フロッピーディスクドライブがBドライブに割り当てられていたとします。まず、「保存用ディスク1」をBに挿入して、

A>COPY__B：＊．＊__A：

と打ち込んでリターンを押してください。

これをディスク5まで繰り返すわけです。

これで、ハードディスクの中の「DRAGON」というディレクトリにはおびただしい数のファイルが記録されました。でもここで重要なのは「DRS.BAT」というファイルだけです。このディレクトリに移動して、ただ

A＞DRS

と打ち込むだけで、以後フロッピーディスクを1枚も使わずにゲームをプレイすることができるのです。

※ハードディスクへのインストールがうまくいったが、ゲームが動かないとき

プログラムを起動しようとしたら、

メモリが足りません

というメッセージが出たとします。この場合は、ワープロソフトなどで使う日本語変換システム（FEP）などがメモリを占有して、『ドラゴン創世紀』に使えるメモリが少なくなっているケースが考えられます。この他にも、マウスのドライバや、プリンタのドライバなどがメモリの一部を占有しています。これらは、ルートディレクトリの中のCONFIG.SYSというファイルに書き込まれています。とにかく、このままではゲームができません。メモリ不足を解消するには、本体のメモリを増設するか（各機種のマニュアル参照）、各種のドライバを外さなくてはなりません。このCONFIG.SYSをルートディレクトリ以外のディレクトリに移すか、名前を例えばCONFIG.OLDなどのように変更しなくてはなりません。この状態でリセットすれば、メモリは何ものにも占有されていない状態になります。これで、間違いなくゲームをプレイできるようになります。当然、この場合は他のワープロソフトなどは使用できなくなります。ワープロなどを使用するには再度、ルートディレクトリにCONFIG.SYSを移したり、CONFIG.OLDなどと名前を変えた場合は元の名前に戻してやる必要があります。

第2章 プレイングマニュアル

1) 使用キー

[2] [4] [6] [8] [↓] [→] [←] [↑]
メニューカーソルの移動や、移動方向指定に使用します。マウス使用時は進みたい方向にマウスを置いてAボタン（左クリック）を押してください。[2] [↓] は移動時には後方に振り向く動作になります。なお、マウス使用時にCAPSキーを押し下げた状態にすると、画面分割のラインが表示されます。好みに応じて御使用ください。

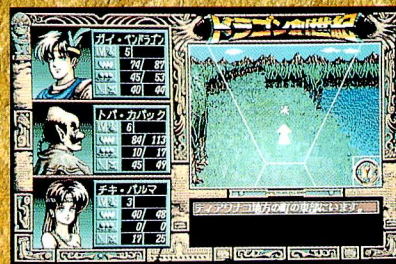
[リターン] [スペース]
[マウスAボタン]（左クリック）

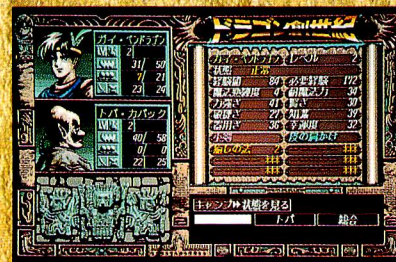
以上のキーは、決定や、確認の時に使用します。

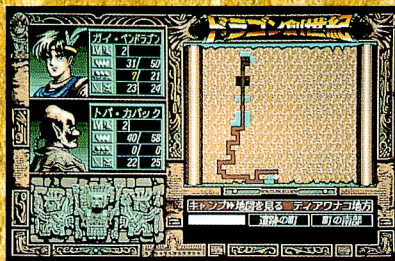
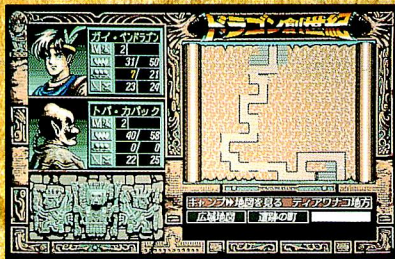
[ESC] [HOME]
[マウスBボタン]（右クリック）

以上のキーは、メニュー（キャンプモード）に入る時や、抜ける（キャンセル）時に使います。

[HELP] [TAB]

以上のキーで、キャンプモードを経ずに直接現在いる地域のマップを見ることができます。マウス使用時は移動画面右下のコンパスを左クリックするとマップが見られます。

▲マウスでプレイ中CAPSキーを押し下げていると、この分割ラインが現れます

▲キャンプモードに入ったところ

▲ガイの状態を見ているところです

▲ 総合。持っている金貨、アイテムなどが表示されます

▲［地図を見る］の広域地図を選択したところ

▲ 現在いる地域の地図を表示

2) キャンプモード

キーボードの場合は［ESC］［HOME］、マウスの場合は［Bボタン］（右クリック）を押すとキャンプモードに入ることができます。これからキャンプモードの各項目の使い方を紹介します。

1) **［状態を見る］**で、キャラクタの状態を見ることができます。
キャラクタの名前を選択すると、状態、装備、使える魔法等が表示されます。

各パラメータの意味

レベル　キャラクタの現在のレベル

状態　キャラクタの現在の状態を表します。通常は「正常」ですが、敵との戦闘などで以下の状態になっていることもあります。

毒　毒におかされ体力が消耗中です。

封印　魔法を封じられています。

総合を選択すると各キャラクタのパラメータの抜粋の他、グループで持っている金貨、金塊、宝石、テクタイト鉱の数の他、薬などのアイテム名が表示されます。

2) **［会話をする］**で仲間と会話を交わすことができます。

迷ったり、目的が分からなくなったときに利用してください。

3) **［地図を見る］**でマップを見ることができます。

キャンプメニューから［地図を見る］を選択すると、［広域地図］の他、現在いる地方のなかの地域名が表示されます。現在主人公がその地図内にいる場合は、矢印で主人公達のいる位置と向いている方向が表示されます。

［広域地図］　現在いる地域の全体地図

［地域名］　現在いる地方のなかの１地域の地図

4)［魔法を使う］で魔法を使うことができます。

このコマンドを選択すると、パーティーの内、誰が使うのかを聞いてきます。人名を選択すると、そのキャラクタが使える魔法と、消費するＭＰが表示されます。魔法を選択すると、その結果が表示されます。また、移動時に使える魔法を持っていないキャラクタは選択できません。

5)［道具を使う］で持っている道具を使うことができます。

このコマンドを選択すると、パーティーの持っているアイテムが表示されます。回復の丸薬などは使うと持っている数が減り、効果が表示されます。その場所で使っても効果がないアイテムは選択できません。

6)［システム］を選ぶと、操作環境などの設定を変えることができます。
ゲームデータのセーブ・ロードもここから選びます。

1.［サウンド］では効果音、BGMのあるなしを決められます。

2.［画面表示］を選ぶと、会話や戦闘などの表示速度などを変更できます。

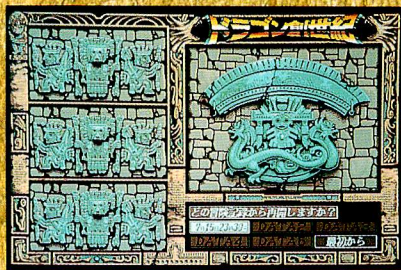
●［会話表示］会話表示のスピードを［遅い］［普通］［速い］［瞬間］の中から選べます。

●［戦況表示］戦闘時のメッセージを省略したり、リターンキーの確認待ちをしないようにすることができます。

［全戦況 ↓］全ての情報を表示し、リターン入力待ちします。

［被害状況 ↓］パーティーの被害のみを表示し、リターン入力待ちします。

［重要事項 ↓］特殊な被害のみを表示し、リターン入力待ちします。

▲キャンプモードで［システム］を選択

▲ 2回目からのオープニング画面

[全戦況 ┗┛] 全ての情報を次々とリターン入力確認なしで表示します。

[被害状況 ┗┛] 被害報告のみを確認なしに表示します。

[重要事項 ┗┛] 特殊被害のみを確認なしに表示します。

● [戦闘描写] 戦闘時のアニメーション表示を[REAL] [MIDDLE] [FAST] の3段階に変えられます。

● [移動描写] 移動時のアニメーション表示を[REAL] [FAST] の2段階に変えられます。

3. [操作環境] ゲームの操作をキーボードにするかマウスにするかを選びます。

4. [セーブ] ゲームのセーブは5箇所にできます。セーブしたい場所を選んで記録してください。

5. [ロード] 以前に記録したゲームデータをロードします。右下の [最初から] を選べば、ゲームの最初から始めることもできます。

なお、2回目からのゲーム開始時にはどのセーブデータでプレイするかを聞いてきますので、カーソルを動かして選んでください。この時[ESC]か[HOME CLR]を押すと、最も新しいセーブデータからプレイを始めることができます。

6. [冒険の中断] ゲームを終了することができます。

3) 戦闘モード

1) 戦闘時の行動メニュー

[自動] キャラクタまかせにします。

[攻撃] 攻撃目標を指定できます。

[防御] 警戒態勢に入り、被害を受けにくくします。

[魔法] 戦闘時に使える魔法と消費MPが表示されます。カーソルを動かし、リターンで選択します。

[道具] 戦闘時に使用できる道具が表示されます。カーソルを動かし、リターンで選択します。

[退却] 戦線から離脱させます。

ただし、以下の場合は退却できません。

1) 背後が障壁の場合。
2) 主人公が仲間を置き去りにするような状況。
(仲間が動けない状態)

● キャラクターの肖像の横のステータスパネルの詳細は下記のとおりです。

レベルと状態です。
現在のHP／最大HP
現在のMP／最大MP
物理攻撃力と物理防御力

状態表示記号

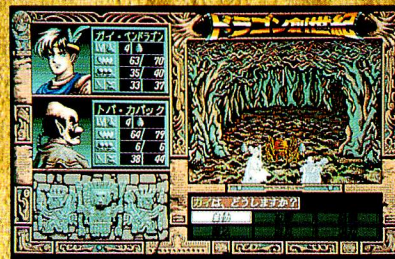
‥‥毒に侵され体力（HP）が消耗中です。

‥‥麻痺の状態で、身動きができません。

‥‥束縛等の状態で、身動きができません。

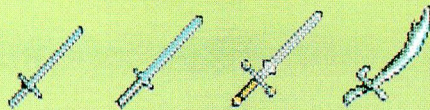
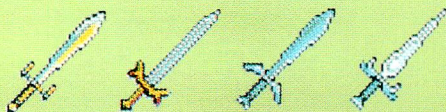
‥‥眠らされています。

‥‥石化の状態で、身動きができません。

‥‥魔法を封じられています。

▲2人とも束縛状態です

4) アイテム

1) 武器・防具リスト

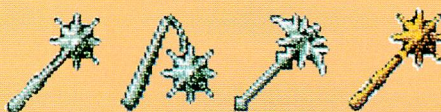
ガイ・ペンドラゴン

小剣　長剣　両刃の長剣　三日月刀

黎明の剣　鋼の大剣　黒漆の大刀　白金の剣

テクタイトの剣　？？？　皮の肩かけ　革の肩あて

革の胸あて　鞣革の胸あて　青銅の鎧　金銅の鎧

鋼鉄の鎧　黒漆の鎧　テクタイトの鎧　？？？

トパ・カパック

木製棍棒　石棍棒　青銅棍棒　三星棍棒

星球鎚矛　星球棍棒　白金の鎚　金剛の鎚矛

金剛の戦鎚　？？？　革の肩かけ　革の肩あて

鞣革の肩あて　鞣革の胸あて　青銅の胸あて　青銅綴りの鎧

銅の胸あて　黒漆の鎧　鋼の鎧　？？？

チキ・パルマ

懐刀　短剣

鎌型短刀　鈎つき短刀

三叉短剣　？？？

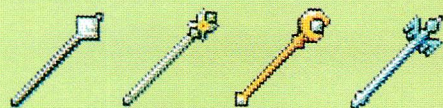
鞣革の胸あて　青銅綴りの胴着

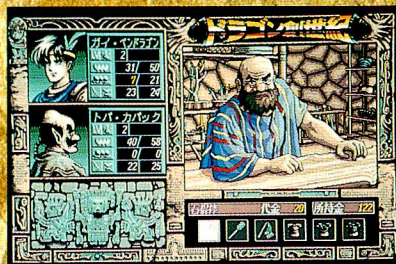
金縷の防着　金剛綴りの鎧

くさび型短刀
厚刃の短剣
二叉短剣
痺れの短剣
皮の服
革の胸あて
青銅の袒肩装具
鉄の袒肩装具
白金の鎧
？？？

ゴス

木柄の斧
青銅の戦斧
鉄の戦斧
鋼の斧
鋼の戦斧
トゥンバーガ斧
白金の戦斧
金剛の戦斧
テクタイトの斧
？？？
軽革の肩あて
軽革の胸あて
軽革の防着
軽革の甲鎧
青銅綴りの防着
青銅の鱗鎧
金銅の甲鎧
鋼の鎧
白金の鎧
？？？

ミュイ・ケツァル

巫子の杖
祈りの杖
月明りの杖
紺青の杖
黎明の杖
魂魄の杖
金剛の権標
賢聖の杖
テクタイトの杖
？？？
青銅の束甲衣
金銅の聖衣
白金の束甲衣
聖女の金衣
金縷の聖衣
黒漆の聖戦衣
金波の聖戦衣
金甲の法衣
テクタイト聖衣
？？？

▲ 道具屋。換金してもらってから、買物を

▲ 買物をする人に適合したアイテムしか表示されません

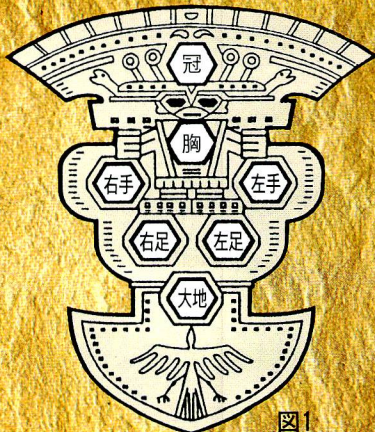



図1

2) 武器の種類

それぞれのキャラクタで装備できる武器のタイプが決まっています。ガイは剣の類。トパは鎚矛の類。チキは短剣の類。ゴスは斧の類。ミュイは権標（神聖なるロッド）の類です。それぞれの武器には、それが刃物（切ったり、突いたり）なのか鈍器（殴る）なのか、もしくは両方の要素を持つものなのかという設定が存在します。また、モンスターの側にもそれに対する防御の度合を決める設定があります。例えば骸骨のような骨の組合わさったような敵や、装甲の厚い敵に対しては、鎚矛や権標のような殴打武器が効果大となります。また、武器の中には、毒の塗ってある短剣等も存在します。

3) その他のアイテム

武器・防具以外のアイテムには、基本的に3種類あり、一つは回復のアイテムで、種類はあまりなく、必要最低限の種類しか存在しません。二つ目は、鍵や謎解きの道具等で、シナリオの進行に関わるアイテムです。三つ目は、戦闘の後などに手に入る金塊や宝石等の戦利品です。もちろんこれらは、道具や武器等を買うために換金して使用しますが、テクタイト鉱石は後半別の役割も持ちます。

4) 買物について

このゲームではショップでの武器や防具の購入は非常に簡素化されています。武器屋に入ると、誰の買物をするのかを聞いてきます。名前を選択すると、そのキャラクタが装備できる武器・防具の中から、今装備中のものより強力なアイテムのみを表示します。購入したらその場で装備し、それまで装備していたアイテムは自動的に捨てることになります。

5) 魔法

魔法は１２種類あります。

[攻撃魔法]　火炎の法・氷結の法・稲妻の法
[防御、支援魔法]　睡魔の法・封魔の法・透徹の法
[回復魔法]　癒しの法・解脱の法
[その他]　飛翔の法・ケツァル法、ドラゴン法・コアトル法

5) キーワード入力について

本パッケージに含まれる金属プレートとマウスパッドは、物語中ある扉を開けるための重要な手がかりとなります。その使用時期についてはゲーム画面になんらかの指示が出ますので、それに従ってください。ここでは、その使用方法を簡単に説明します。

まず、金属プレートの各部の名称について説明します。このプレート自体は物語中では太陽の笏（笏というのは権威のあるものの象徴、あるいはそれを記録にとどめるためのものです）と呼ばれます。6つの穴には図1のように、それぞれ冠、胸、右手、左手、右足、左足、大地という名前が付けられています。左右を間違えないでください。笏に描かれた人物からみた左右です。

次にマウスパッドを見てください。ここに描かれた模様は太陽の扉の前の床に彫られている模様を模写したものです。物語中では、そこに太陽の笏をあてがってキーワードを探すことになります。

さて、ここからがメッセージを探す方法になります。以下に示すメッセージはゲーム中に表示されるメッセージを簡潔に再現したものです。

「我が扉の印は、（1）と（2）なり、我が冠の印は（3）、胸の印は（4）なり。」

このメッセージにより、笏を模様に当てはめる位置が決るわけです。なお、このメッセージは毎回違うものが出るようになっています。

まず、（1）と（2）の2つの扉の印は、床の模様の左右両端に並んだ印のどれかです。その2つを見つけたら、そこを線で結んでみます。その線上で (3) の冠のマークを探してください。仮に (1) と (2) の印が ☼ と ━ 、(3) が ♍ だったとすると、線は図2のように、金属プレートの冠の穴を合わせる位置も図のようになります。この時は、胸の印は無視して笏をまっすぐ置いてみてください。

次に問題になるのが（4）の胸の印です。ここでは仮に ♎ としましょう。しかし今見えている胸の印は ♑ で、♎ ではありません。そこでこの太陽の笏を冠の印を中心に回転させてみます。それぞれの穴にきれいに印が見える方向が6つあるはずですが、笏がちょうど天地逆になった時に胸の印が ♎ になったとします。これで最終的な笏の位置が決るわけです。あとは、画面上に表示される問いかけに答えてやればいいことになります。

例えば、

「我が右手の印を示せ」

なら、その穴から見える印を画面上に表示される印のメニューから選べばいいのです。

一度プレイを終わっても、この金属プレートとマウスパッドは大切に保管しておいてください。

6) ゲームオーバーについて

HPが0になるとキャラクターは死亡します。パーティー中の誰か一人でも死亡すると、ゲームオーバーになり、最後のセーブポイントからゲーム再開になります。

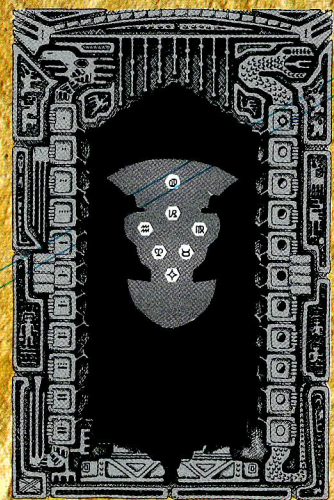



図2

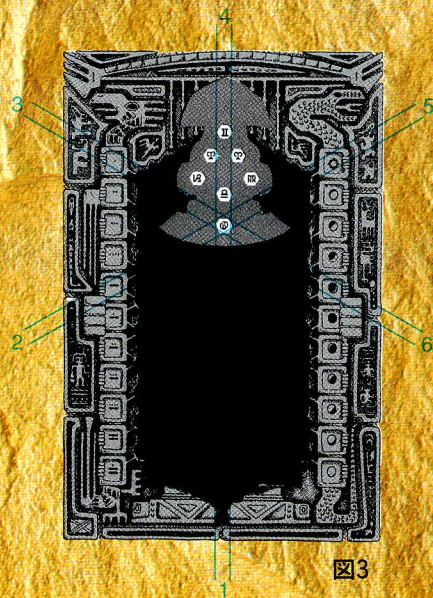



図3

第3章 ドラゴン創世紀の周辺

1) ドラゴン創世紀の舞台

インカの諸文明が栄え、滅びたのは14〜15世紀とされるが、紀元前にすでに存在していたとも考えられる発見も、近年多数に及んでいる。この物語はそうした仮説に基づいて生まれたものであり、舞台は今から3500年前、古代インカ帝国後期のアンデスである。

ティアワナコの遺跡の町とその周辺

太陽の神殿があるところとして知られる遺跡。ゲーム中の町の門が、現在でも有名な太陽の門となっており、その彫刻像には、鳥人や、宇宙服のようなものを着た人物たちの姿が多数あることでも有名。また、石垣の一部にあらゆる人種の顔を型取ったような彫刻像がはめこまれています。はたして、この時代にアジア人や、黒人などのあらゆる人種が、この地に来ていたのか？

もともとガイ達がたどり着いた時より、8500年ほど前に滅びた巨石都市の一部にインディオ達が住み着いた町で、この物語の出発点となる。その昔、太陽信仰のさまざまな儀式が行われた太陽神殿のある場所とされている。しかし、本当の神殿は湖の底に沈んだといううわさもあり、ティワアナコの祭壇は偽物だという町の者もいる。

町の南部は、潅木と岩に囲まれた地形になっており、その奥の沼には、はやくからそこに住み着いている沼の主がいるといわれている。町の東部からは、東へ行くとイスカンワヤの谷に通じ、北へ行くとチチカカ湖に出る。イスカンワヤの谷は、吸血コウモリや毒蛇が多数棲息しているために、地元の人々はめったに踏み込まない。その奥にもまた、旧文明の遺跡があるといわれている。

プヤ谷

北部は、まだ高度が低かった頃のなごりである熱帯林がわずかに残っており、陽もあまり差し込まない。ただ1か所だけ、陽の差し込む場所に泉があり、絶世の美女が水浴びをしている

のを見たという人もいる。南部には、100年に一度しか花を咲かせないプヤ＝ライモンディという植物が自生する岩場が広がる。この花の雌しべを採取し、プヤの回復丸が調合される。

イスカンワヤの地下迷宮

イヤンプー山とレアル山脈の間の深いV字渓谷の底にある巨大石造建築の遺跡であり、吸血コウモリや毒ヘビの生息する無人地帯だったところ。

チチカカ湖

ペルーとボリビアの国境にまたがる湖。プレ・インカ人達が崇拝したとされるジャガー神の姿と同じ形をしていることが、宇宙船からの写真で判明している。ペルーの古い伝説によれば、湖底にすべて黄金で造られた太陽神殿があるといわれている。

太陽の神殿

ティアワナコにも太陽の神殿はあるが、これは厳密にいうと黄金の太陽神殿である。伝説では、チチカカ湖の底にあるとされる。

マチュ・ピチュの空中都市

1911年、アメリカ人歴史学者ハイラム・ビンガムによって発見されたアンデスの幻の都市マチュ・ピチュ。発掘調査の結果、そこに住んでいたほとんどの者が女性であることがわかった。「太陽の処女」達のための建物であったといわれるこの地が、この物語の重要な位置を占めるとともに、この物語の生まれたきっかけとなっている。現在では、標高3800メートル（この時点ではまだ低いと仮定している）というこの都市は、人を寄せ付けないためには絶好の場所である。数100トンもある巨石をカミソリの刃一枚も通さないほどに組んだ技術は、14世紀頃の歯車も滑車もない時代には考えられないものである。

サクサワマンの大城塞

定説では、15世紀の皇帝トパック・ユパンキの代に建設されたということになっている。しかし、300トンもの巨石をどうやって積み上げたのだろうか？　宇宙考古学者のなかには、宇宙人の知識により、プレ・インカ人たちが築いたと推定する者さえいる。

2) 登場人物紹介

ガイ・ペンドラゴン

この物語の主人公。外見は、10代後半の中肉中背の青年。しかし、既に700年もの間生き続けているが、500年の寿命を持つプー族に育てられたため、自分が特異な体質であるのに気づいたのはかなりの年を経てからである。彼を育てたのは、プー族の族長ウル・カパック。後年は、その息子トパ・カパックと暮らすが、プー族もトパを残すのみとなった時点で自分の生い立ちを探る旅にでる。だが、トパと二人きりの暮しが長いので、世間知らずのところがある。しかし、剣を使いこなすのには長けている。頭には母の形見である聖鳥ケツァルの尾羽根を付けている。

トパ・カパック

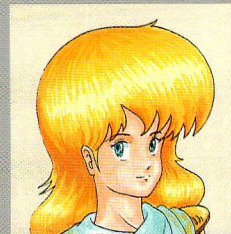
ロルトウンの地下迷宮を築いたプー族の最後の一人。年齢は既に500歳に達しようとしている。外見もかなりの年寄りだが、実はガイにオシメの世話までしてもらっているため、頭が上がらない。ガイの良きアドバイザーとなり力となるが、背の低さと、禿げた頭にコンプレックスを持ったちょっと頑固なひねくれジジイである。しかし、プー族が滅びた要因がガイの血筋であることを隠しとおすのは、プー族独特の優しさの表れといえる。

チキ・パルマ

ティアワナコの近くに、祖父と二人で住むインディオ娘。回復の丸薬や、毒消し粉薬等に配合される薬草を採って暮らしている。山仕事に慣れているせいか、町の娘達に比べ活発で、機敏である。重い武器等は使いこなせないが、短剣を使わせれば素早さを生かした見事な攻撃を見せてくれる。竹を割った性格とでもいうのか、とにかく好き嫌いや行動がはっきりしている。比較的優しいが、嫌いな者には徹底的に冷たいという、ちょっとシビアな女の子。ゴスの髭面が嫌いで、顔を合わすと喧嘩ばかりしている。

ゴス

「太陽の乙女（アクヤクーナ）」に会ったことがあると噂される大男。もともとは、木を切り出して生計を立てていたらしい。しかし、地殻の上昇で森が減り、ティアワナコに流れてきて以来、町の用心棒的存在となっている。だが、彼の行くところに決って魔物が出没するため、気をつかってあまり町には近づかない心優しきアウトロー。たまに皮肉をいうが悪気はない。チキの無視や嫌みもたいして気にしないという楽観的で結構幸せな性格をしている。

ミュイ・ケツァル

マチュ・ピチュの神殿に住む巫達の長。人を寄せ付けない険しい山の頂にあるその地を偶然迷い込んだ人々の話が噂となり、彼女らは「太陽の乙女」と呼ばれるようになった。しかし彼女達の真の正体を知る者は誰もいない。巫の長だけあって、知的で論理的。しかし、あまりそれをひけらかさずに、控え目に助言をしてくれる。物語の中盤からガイの夢に現れるようになる。

CREDITS

企画・シナリオ・プログラム・グラフィック……竹谷直志
グラフィック……竹谷洋子
グラフィック補……上田政行
作曲……松本隆裕
ミュージックドライバー協力……（株）ペガサスジャパン
パッケージ・マニュアルデザイン……永瀬洋一
パッケージイラスト……藤田新策
アドバイザー……木村康祐
プロデュース・セールスプロモート……加藤久人
デバッグ……干潟清浩・権藤文夫・下田秀昭・村上亮・田中稔・橋本直樹・糸山明治

SPECAL THANKS TO
加藤秀子・加藤眞子・加藤磨璃子・松永栄子・三上亜矢子・池田修・舟野治樹・武井修・山本里花

保証規定

1) 本製品の保証期間は御購入後3カ月とさせていただきます。
2) 保証期間中に当社の材料上、製造上の不備による不具合が発生した場合は無償で修理交換致します。
3) 保証期間中でも以下の場合は、有償修理とさせていただきます。
   - 誤ったお取り扱い、あるいは改造などによるディスクの故障。
   - 故障の原因がFDD装置など、当社の製品以外の機器にある場合。
   - その他、当社の責任範囲外の原因によるもの。
4) 以下の場合は有償、無償に限らず保証の範囲外です。
   - 営利目的で業務用に使用された場合。
   - 本製品の運用により生じた2次的な損害の回復を要求される場合。
   - 正規のラベルが貼られたディスクをご返送いただけない場合。
   - ユーザー登録申込書の返送がないか、または当社がこれを要求しても御返送いただけない場合。
5) 無償保証の場合に当てはまる場合は、住所、氏名、電話番号、ユーザー登録番号を明記して不良ディスクあるいはマニュアルを当社にお送りください。修理交換の上、当社規定の送料を添えて返送致します。
6) 有償修理の場合に当てはまる場合は、住所、氏名、電話番号、ユーザー登録番号を明記して交換手数料、返送費としてディスク1枚につき1,200円を添えて当社までお送りください。修理交換の上返送致します。当社までの送料はお客様の負担とさせていただきます。
7) なお、金属プレートとマウスパッドは開封時になかった場合を除いて、紛失などによる補充は一切行いません。保管には充分お気をつけください。

※製品開封後はすぐに、パッケージ裏に記されている「パッケージに含まれるもの」を見て、内容物の確認をしてください。ユーザー登録申込書（添付の葉書）もなるべく早くお出しください。アンケート項目はゲームをコンプリートしないで記入されても結構です。

※なお、このソフトのパッケージに含まれる「プレイ用ディスク1」（生ディスク）はあくまでもお客様に生ディスクを用意させるという不便を避けるために当社からのサービスとして付けたものです。ですから、このディスクに関しては上記の保証の範囲外であることを御了解ください。万が一、このディスクのフォーマットができない、コピーができないなどディスクの初期不良と思われる事態が発生した場合でも、当社は交換、補修などの責任を負いかねます。このディスクは市販の生ディスクで代用のきくものだからです。これはプレイ中に読み込みエラーなどが発生した場合も同様です。ただし、「プレイ用ディスク1」のラベルが必要な方は、古い「プレイ用ディスク1」を住所、氏名、シリアルナンバーを明記の上、切手300円分を同封して、有限会社バショウ・ハウスまでお送りください。新しいディスクラベルをお送り致します。ただし、当社までの送料はお客様の負担とさせていただきます。

バショウ・ハウス　ユーザーサービス窓口
〒107 港区赤坂9-2-14 赤坂檜町公園
アーバンライフ303号
有限会社 バショウ・ハウス
TEL 03-3470-7815
(月～金　AM11:00～PM5:00)

BASHO HOUSE